

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat tidak dapat dipungkiri memberikan dampak positif bagi perkembangan ekonomi. Bagi perusahaan dan organisasi misalnya, telah menggunakan teknologi informasi sebagai modal untuk bersaing dengan kompetitor lainnya. Kelancaran di dalam berbisnis merupakan salah satunya.

Internet merupakan jaringan komputer luas dan besar yang mendunia. Internet telah menjadi suatu aset yang sangat berpengaruh dalam proses pemasaran di dalam dunia bisnis. Bahkan pada metode-metode pemasaran tradisional, seperti periklanan televisi, radio dan surat kabar telah memiliki web dan alamat email pribadi.

Website atau situs merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data, teks, gambar, data animasi, suara, dan gabungan dari semuanya sehingga membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dengan jaringan-jaringan halaman. Saat ini terdapat jutaan situs web di internet yang mencakup berbagai topik, pemasar dan pengembang usaha berlomba-lomba menampilkan situs perusahaan sebagai landasan pemasaran global. Salah satu pemasar yang jeli melihat peluang ini adalah Toko Flash Multimedia.

Toko Flash Multimedia adalah sebuah usaha yang menyediakan penjualan berbagai macam produk *gadget* terutama *tablet pc*. Hingga saat ini pemasaran yang dikembangkan oleh Toko Flash Multimedia hanya sebatas brosur, pamflet, forum jual-beli dan *social networking*(facebook dan twitter). Melihat peluang yang besar dari pemanfaatan website sebagai salah satu media pemasaran, maka Toko Flash Multimedia memperkenalkan, memberikan informasi dan mempromosikan usaha yang telah dirintis ke dalam media yang lebih luas ke dalam sebuah website baru yang akan dibangun. Dengan demikian diharapkan strategi dan pemasaran akan berkembang sehingga mendorong peningkatan permintaan pasar terhadap barang maupun jasa yang disediakan oleh Toko Flash Multimedia.

Berdasar masalah tersebut diatas, untuk dapat membuat perancangan website untuk Toko Flash Multimedia sebagai sarana transaksi jual beli online, maka penulis selaku mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta, bermaksud melakukan penelitian Toko Flash Multimedia dengan judul "*Analisis dan Perancangan Website Sebagai Media Jual Beli Online Untuk Toko Flash Multimedia Yogyakarta*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan data yang dijabarkan pada latar belakang masalah, maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana menganalisa sebuah website agar dapat menjadi media jual beli online pada Toko Flash Multimedia Yogyakarta?
2. Bagaimana merancang toko online yang dinamis dan mudah dikelola sehingga memberikan dampak positif untuk Toko Flash Multimedia Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini agar pembahasan tidak terlalu luas dan untuk memudahkan dalam penyelesaiannya, maka pembahasan akan dibatasi dengan beberapa hal berikut :

1. Ruang lingkup penelitian adalah Toko Flash Multimedia Yogyakarta.
2. Website Toko Flash Multimedia terdiri dari halaman pengunjung yang diperuntukkan untuk pengunjung atau kustomer dan halaman admin yang diperuntukkan untuk administrator untuk mengelola isi website.
3. Website Toko Flash Multimedia hanya dirancang untuk melayani proses pembelian yang berupa pemesanan produk sedangkan untuk pembayaran dilakukan melalui bank.
4. Laporan terdiri dari laporan produk, laporan penjualan dan laporan kustomer dalam bentuk laporan cetak.

5. Software yang digunakan antara lain MAMP yang terdiri dari Apache sebagai aplikasi web server, MySQL untuk pengolah database, Adobe Photosop CS3 untuk pengolah gambar, Adobe Dreamweaver CS 5 sebagai editor untuk mempermudah tata layout dan software pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini, yakni :

1. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana jenjang strata-1 Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu dan teori yang di dapat selama menempuh pendidikan dalam rangka penggalian potensi.
3. Merancang sebuah website shooping online yang dapat berdaya guna sebagai media informasi dan promosi bagi Toko Flash Multimedia khususnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penyusunan penelitian yang diperoleh, diharapkan dapat bermanfaat antara lain sebagai berikut:

1. Dapat memberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan terus mengembangkan ilmu yang telah didapat selama kuliah, serta upaya pengembangan diri dan lingkungan sosial.

2. Memberikan kemudahan dalam publikasi, informasi dan promosi pihak Toko Flash Multimedia agar lebih dikenal luas.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung keseluruhan aktifitas yang berlangsung pada objek penelitian.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan bertanya jawab langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian yakni karyawan sehubungan dengan sistem yang ada.

3. Kepustakaan

Melakukan studi Kepustakaan yakni dengan mengumpulkan literatur dari media buku, media elektronik maupun sumber informasi lain sebagai acuan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dipaparkan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan membahas tentang dasar-dasar teori yang dijadikan tuntunan dalam penulisan skripsi ini.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tinjauan umum objek dan "analisis masalah" yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah system yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

BAB V. PENUTUP

Merupakan bab yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pengembangan system dan saran-saran untuk perbaikan system yang dihasilkan untuk masa yang akan datang